

学校编码: 10384

分类号\_\_\_\_\_密级\_\_\_\_\_

学号: 12020051300539

UDC\_\_\_\_\_

厦门大学

硕士学位论文

网络游戏虚拟财产相关问题研究

The Research On Net-game Virtual Property

闵苏南

指导教师姓名: 朱泉鹰 副教授

专业名称: 法律硕士

论文提交日期: 2008 年 4 月

论文答辩时间: 2008 年 月

学位授予日期: 2008 年 月

答辩委员会主席:\_\_\_\_\_

评阅人:\_\_\_\_\_

2008 年 4 月

# 厦门大学学位论文原创性声明

兹呈交的学位论文，是本人在导师指导下独立完成的研究成果。  
本人在论文写作中参考的其他个人或集体的研究成果，均在文中以明确方式标明。本人依法享有和承担由此论文产生的权利和责任。

声明人（签名）：

年 月 日

# 厦门大学学位论文著作权使用声明

本人完全了解厦门大学有关保留、使用学位论文的规定。厦门大学有权保留并向国家主管部门或其指定机构送交论文的纸质版和电子版，有权将学位论文用于非赢利目的的少量复制并允许论文进入学校图书馆被查阅，有权将学位论文的内容编入有关数据库进行检索，有权将学位论文的标题和摘要汇编出版。保密的学位论文在解密后适用本规定。

本学位论文属于

1、保密（ ），在            年解密后适用本授权书。

2、不保密（ ）

（请在以上相应括号内打“√”）

作者签名：

日期：        年    月    日

导师签名：

日期：        年    月    日

## 内 容 摘 要

网络游戏产业的迅猛发展，使得网络空间这个过去法律纠纷较少出现的“一方净土”也出现了新的法律空白，网络游戏虚拟财产就是其中之一。作为一种新兴的财产，我国法律目前还没有对这种财产作出具体规定。随着网络游戏的迅速发展及普及，网络游戏玩家在游戏中积累的虚拟道具和游戏币等虚拟财产在现实社会中越来越容易受到侵犯。网络虚拟财产保护已经引起人们的广泛关注，但我国网络游戏虚拟财产的保护却面临法律难题。

本文首先阐述了网络游戏虚拟财产的概念及特征，分析了网络游戏虚拟财产保护的背景及必要性，然后分别从主体、内容、客体三个方面对网络游戏虚拟财产的法律关系作了系统深入的阐述，最后对网络游戏虚拟财产权利的法律属性进行分析，分别对现有的所有权说、债权凭证说、智力成果说进行分析和驳斥，提出了网络游戏虚拟财产是一种新型的独立且特殊的财产形态，需要我们在立法和司法实践中对其与以往财产形态区别对待，以避免单纯利用传统规范财产形态的法律去调整虚拟财产纠纷所出现的尴尬局面。

本文的创新点及研究价值主要在于以下两个方面：

- 1、运用民法基本原理对目前学术上对网络游戏虚拟财产的主流观点进行了较为深入的论述和分析，并从债权的基本原理角度对构建我国虚拟财产制度提出了大胆的设想。
- 2、结合目前学术界对网络游戏虚拟财产流行的三种观点，笔者提出网络游戏虚拟财产是一种新型的独立且特殊的财产形态的观点，希冀可以为当前的立法部门及司法部门提供一定的参考。

**关 键 词：**网络游戏； 虚拟财产； 法律属性

厦门大学博硕士论文摘要库

## ABSTRACT

With the rapid development of the network game, network space has resulted in some problems which are vacant in law. Virtual property in the network games is one of them. So far, there are no specific provisions regulating this newly emerged property. As the popularity and development of the network games, virtual property which are accumulated by the players are infringed more easily in real society. More and more people become to concern the protection of it. However, it still exists some legal difficulties in protecting it in our country.

This paper articulates the network games virtual property definition and characteristics, analyses background and necessity of protecting virtual property. And then, this paper provides a detailed analysis of legal relationship of virtual property from three parts. After analyzing the most popular theories ownership right, creditor's rights, intellectual property right, the writer concludes that the network games virtual property is a specific and independent property right which needs specific treats in legislation and justice.

This paper has its creative points and peculiar value in the following two aspects:

1. Providing a fairly thorough analysis of the current situation of Net-game virtual property by the view of civil law, and proposing suggestion from the creditor's rights' aspect.

2. Considering the main popular theories about the network games virtual property, the writer proposes that the network games virtual property is a specific and independent property right, hoping to help the related administration authorities make policies.

**Key Words:** network games; virtual property; property legal-attribute

厦门大学博硕士论文摘要库

## 目 录

引 言 .....	1
第一章 网络游戏虚拟财产的概述 .....	3
第一节 网络游戏虚拟财产的概念 .....	3
一、在游戏中获得 .....	3
二、直接向运营商购买 .....	3
三、玩家之间在游戏中交易 .....	3
四、玩家之间的离线交易 .....	4
五、在拍卖网站上购买 .....	4
第二节 网络游戏虚拟财产的特征 .....	4
一、客观实在性 .....	4
二、载体与表现形式相分离 .....	5
三、期限性 .....	5
四、交易性 .....	5
五、有用性 .....	5
六、相对稀缺性 .....	6
七、合法性 .....	7
第二章 网络游戏虚拟财产法律保护的背景分析 及必要性分析 .....	9
第一节 网络游戏虚拟财产法律保护的背景分析 .....	9
第二节 网络游戏虚拟财产保护的必要性分析 .....	11
一、网络游戏业已成为新的经济增长点 .....	11
二、纠纷众多影响网络游戏产业正常有序发展 .....	12
三、对虚拟财产的保护具有现实性 .....	12
第三章 网络游戏虚拟财产法律关系 .....	14
第一节 主体 .....	14



一、网络游戏运营商及玩家 .....	14
二、虚拟人（虚拟主体） .....	15
<b>第二节 相关法律关系内容</b> .....	16
一、玩家与服务商之间的游戏服务合同关系 .....	16
二、在游戏中玩家与游戏商的关系 .....	17
三、游戏运营商出售“虚拟财产”的关系 .....	22
四、玩家与玩家之间的关系 .....	23
<b>第三节 客体及对象</b> .....	25
一、账号 .....	25
二、游戏中的道具等“虚拟物品” .....	25
<b>第四章 “虚拟财产”权利的法律属性分析</b> .....	27
<b>第一节 观点评析</b> .....	27
一、物权说 .....	27
二、知识产权说 .....	28
三、债权凭证说 .....	30
<b>第二节 权利特点</b> .....	31
一、是一种使用权 .....	31
二、是一种附条件的使用权 .....	32
三、是可以自由转让的债权 .....	32
四、易受侵犯性 .....	33
<b>第三节 网络游戏虚拟财产是一种新型的独立且特殊的财产形态</b> .....	34
<b>结 语</b> .....	36
<b>参考文献</b> .....	37
<b>致谢语</b> .....	39

## CONTENTS

<b>Preface .....</b>	<b>1</b>
<b>Chapter 1 The summarize of the net-game virtual property .....</b>	<b>3</b>
<b>Subchapter 1 The conception of the net-game virtual property .....</b>	<b>3</b>
Section 1 Getting from the net-game .....	3
Section 2 Purchasing from the net-game runners.....	3
Section 3 Dealing in games between the players .....	3
Section 4 Dealing in off-line trade between the players.....	4
Section 5 Purchasing from the auction website .....	4
<b>Subchapter 2 The character of the net-game virtual property .....</b>	<b>4</b>
Section 1 Actually existing.....	4
Section 2 Differing in carrier and representation .....	5
Section 3 Time limiting .....	5
Section 4 Dealing .....	5
Section 5 Useful .....	5
Section 6 Comparatively rare .....	6
Section 7 Legitimacy.....	7
<b>Chapter 2 The analysis of necessity and background of the net-game virtual property legal protection.....</b>	<b>9</b>
<b>Subchapter 1 The background analysis of the net-game virtual property .....</b>	<b>9</b>
<b>Subchapter 2 The necessity analysis of the net-game virtual property .....</b>	<b>11</b>
Section 1 The net-game has become the new point of the economy .....	11
Section 2 The dissensions affect the developing of net-game industry .....	12
Section 3 The realism of protecting virtual property .....	14
<b>Chapter 3 The legal relationship of the net-game virtual Property .....</b>	<b>14</b>
<b>Subchapter 1 Main body.....</b>	<b>14</b>
Section 1 The runners of net-game and players .....	14
Section 2 Virtual man(Virtual main body).....	15

<b>Subchapter 2</b>	<b>The contents of related legal relationship</b>	16
Section 1	The service contract relationship of runners and players	16
Section 2	The relationship between players and runners in games	17
Section 3	The relationship of the runners selling the virtual property	22
Section 4	The relationship between players	23
<b>Subchapter 3</b>	<b>Object</b>	25
Section 1	ID number	25
Section 2	Property in games	25
<b>Chapter 4</b>	<b>The analysis of the legal attribution of the virtual property</b>	27
<b>Subchapter 1</b>	<b>The analysis of major view</b>	27
Section 1	Property right theory	27
Section 2	Intellectual property theory	28
Section 3	Credit voucher theory	30
<b>Subchapter 2</b>	<b>Right features</b>	31
Section 1	Use right	31
Section 2	Boundary conditions use right	32
Section 3	Be transferred freely	32
Section 4	Be infringed easily	33
<b>Subchapter 3</b>	<b>The net-game virtual property is a specific and independent property right</b>	34
<b>Conclusion</b>		36
<b>Reference</b>		37
<b>Acknowledgements</b>		39

## 引 言

随着互联网技术的发展与进步,互联网逐渐成为人们工作生活的一个重要工具。2008年1月17日,中国互联网络信息中心(CNNIC)在京发布《第21次中国互联网络发展状况统计报告》。数据显示,截止2007年12月31日,我国网民总人数达到2.1亿人,目前中国网民仅以500万人之差仅次于美国,居世界第二位,CNNIC预计在2008年初中国将成为全球网民规模最大的国家。网民数的增长使得互联网普及率提高至16%。我国域名总数达到1193万个,年增长率高达190.4%,增长的主要拉动来自国家顶级域名.CN,CN域名数量已达到900万个,比2006年同期增长了4倍;CN域名下网站数量首次突破百万达到100.6万个,在150万的网站总量中“三分天下有其二”。<sup>①</sup>随着当代网络技术的迅猛发展,网络设计、运营和使用过程中所产生的财产权关系迫切需要立法予以界定。特别是在网络游戏的开发运行和娱乐过程中,出现了很多虚拟物品交易特有的,不同于以往传统现实物品交易的诸多问题,比如虚拟物品纠纷中运营商责任的界定。虚拟物品的物权归属等问题都因虚拟财产法律性质的不明确而难以解决,运营商不得不小心翼翼,玩家利益受到侵害后也往往寻求不到应有的法律救济。法律的不明确甚至欠缺给网络游戏的发展带来了许多不确定的因素,而一个行业发展成熟的标志往往是相关法律制度的健全,因此为了规范和发展网络游戏有必要廓清虚拟财产的法律属性。<sup>②</sup>

然而,我国目前的学术界关于网络游戏虚拟财产的理论研究尚处于较大争议阶段,在网络游戏虚拟财产的法律界定以及如何进行法律保护方面的争论较大。

本文以网络游戏为切入点,在分析网络游戏虚拟财产概念、价值及特征的基础上,认为网络游戏虚拟财产是指在网络游戏中,玩家通过游戏行为积累的寄存在特定服务器上的数字化非物质财产,是一种物权化的债权。并对网络游戏虚拟财产法律关系进行了分析,分别阐述了网络游戏虚拟财产法律关系的主体、内容

---

① 参见韩荔.我国内地网民数达2.1亿 预计年初超美国  
[EB/01].<http://tech.sina.com.cn/i/2008-01-17/13231980212.shtml>, 2008-1-17.

② 参见高富平.虚拟财产保护若干问题  
[EB/01].<http://www.ecupl.net/chinacyberlaw/dweb/ArticleShow.asp>, 2003-12-25.

及客体，提出了网络游戏虚拟财产是一种新型的独立且特殊的财产形态的观点，认为法律对网络游戏中的虚拟财产法律关系应当明确进行规范调整。

厦门大学博硕士论文摘要库

## 第一章 网络游戏虚拟财产的概述

### 第一节 网络游戏虚拟财产的概念

关于虚拟财产的概念，目前主要有广义和狭义之分。广义的概念侧重于对“虚拟”的理解，认为只要是数字化的、非物化的财产形式都可以纳入虚拟财产的范畴之中，包括信息流及数字媒体等，外延很广泛。随着网络技术的发展，这一类型的虚拟财产还可能不断增加，其所涉及的财产权利的内容也有较大差异，它除了包括虚拟财产，还包括其他虚拟物品，如游戏开发商初始设定的承载一定游戏功能但是不归玩家拥有和支配的，只有使用价值没有交换价值的虚拟物品，如游戏中的堡垒(可以起到防御功能)、练功房(玩家都可以在此修炼各项技能)等。而狭义的网络虚拟财产即依赖于网络空间中的虚拟环境而存在的、属于游戏玩家控制的游戏资源，包括游戏账号（ID 号码）、游戏角色(RPG)，及其游戏过程中积累的“货币”、“地产”、“装备”、“宠物”等物品。因此本文仅探讨狭义的、存在于网络游戏中的虚拟财产法律问题。

网络游戏中的虚拟财产可以通过不同的方式或渠道获得：

#### 一、在游戏中获得

在大部分网络游戏平台中，都存在着一些有助于虚拟角色在虚拟世界中各项指数提高的物品，它们的出现一般都由服务器端随机决定，也许需要用户完成游戏中规定的某个任务，也许是用户在与人工智能控制的人物的战斗中缴获。所以，玩家们可以通过游戏的方式获取自己所欲取得的虚拟物品。

#### 二、直接向运营商购买

网络游戏参与者为了缩短在游戏中升级耗费的时间，可以用实际的货币向游戏运营商直接购买游戏中使用的虚拟物品。

#### 三、玩家之间在游戏中交易

玩家们为了获取自己所希望的物品，可以与别的玩家在网络空间中进行交

易，以物易物，或以虚拟货币购买虚拟物。

#### **四、玩家之间的离线交易**

在实际当中，网络游戏玩家之间均接受以现实有价货币直接购买“网络货币”、“宝物”、“武器”，等。而这也是诱发相关纠纷的最多见原因。

#### **五、在拍卖网站上购买**

由于玩家的虚拟财物不仅在游戏中具有使用价值，而且由于存在着需求市场，所以各大门户网站均可以经常看到拍卖网络游戏虚拟财产的广告。

### **第二节 网络游戏虚拟财产的特征**

#### **一、客观实在性**

众所周知，网络游戏虚拟财产是独立存在人体之外的、在现实生活中不存在的、以游戏运营商提供的游戏环境为依托的、人为智力创造的结果。通常我们会认为，“虚拟”一词的产生是由人为编造的因素决定的，因为在现实生活中并不存在这些虚拟的装备，那么不存在的东西就是人为虚构的，正如“神”的出现。在实际生活中并不存在“神”，但我们能看到“神”的原形——人类。网络游戏也是如此，游戏中的人物、故事情节等都是来源于现实生活，不同的是游戏赋予这些角色神秘的力量，无穷的智慧。这一切无非都是对现实生活的夸张。但是，大多数人看到的只是将自己置于游戏的情节中来想问题。进一步思考，我们就会发现，所谓的“虚拟”指的是游戏中玩家所获得的物品的形式而言，是玩家所不能触摸到的东西。但是玩家却可以通过自己的真实的意思表达在游戏过程中处置这些虚拟的装备，甚至在离线的情况下进行虚拟财产的交易。事实上，虚拟财产是游戏开发者的程序员汇编二进制计算机程序运行的视觉和听觉再现，它并不完全是虚拟的，从法律意义上讲应该是一种数据“财产”。这种财产以“电磁”形式存在。当游戏玩家启动游戏时，这些数据转化为电信号，并以图画和声音的形式展现出来，它同样是物质的表现形式。电脑程序是人的主观智慧的产物，是主观见之客观的实践结果，我们不能因为看不到它的具体几何形态而否认它的客观存在。人们之所以称其为“虚拟”是为了与传统的财产形态相区别。

## 二、载体与表现形式相分离

网络虚拟财产的存在必须有其载体。与传统的物权客体有体物不同，虚拟财产的物质载体与表现形式相分离。我们在游戏当中看到的是一个个精美的图案和一曲曲美妙的音乐，而不是一组乏味的数据，更不是游戏运营商的特定的存储器。我们所讨论的网游虚拟财产是从玩家的角度出发的，他们并不需要对电子数据进行占有。根据网络内容提供者和网络环境参加者之间的合同，网络内容提供者有义务保证物质载体的安全，而且有义务保障该电子数据的完整性不受侵害。

## 三、期限性

网络游戏中虚拟财产的期限性源于网络游戏的运营时间。利益是驱动商家将交易进行下去的最大动力。导致网络游戏终止的原因主要有以下几种情况：第一，当一款游戏对玩家失去了吸引力而不再能获取利润的时候，运营商就会决定终止该游戏的运营，同时去经营其他的游戏项目；第二，游戏服务商之间因合并或兼并而导致游戏玩家原系统的装备或数据丢失；第三，因违法经营被政府有关部门勒令停业整顿或被吊销营业执照；第四，因资不抵债申请破产或被宣告破产。当游戏运营商终止经营的时候，玩家也将无法再继续游戏，曾经在游戏中花费大里的财力与精力打造的“江山”、“金银财宝”和“英雄形象”也随之蒸发。

## 四、交易性

表面上看来，网络游戏中虚拟物品的获得大多来自玩家不知疲倦地苦练“内功”，各种物品也是在游戏当中才可以自如地使用，那些在网络游戏中价值连城的“屠龙刀”、“传送戒指”、“天使头盔”等在现实的生活当中没有任何魔幻力量，对于非玩家群体则一文不值。然而，在市场经济条件下，网络游戏的虚拟世界与现实生活早已经因为金钱的力量牢牢地结合在一起，即这种虚拟的物品能在现实中找到相应的对价，而且能实现虚拟和现实间的自由转换。

## 五、有用性

经济学称之为效用。效用是对物之价值的实现，既包括使用价值的实现，也包括交换价值的实现。马克思指出：“价值这个普遍的概念是从人们对待满足他



Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to [etd@xmu.edu.cn](mailto:etd@xmu.edu.cn) for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库